

1-sza Gwiazdka



Zuch

**obiecuję być dobrym zuchem
pierwszej gwiazdki**



1-szą gwiazdkę może otrzymać zuch, który wykonał warunki próby na zdobycie 1 gwiazdki.

1. Przychodzi regularnie na zbiórki w mundurku. Mówi na zbiórkach po polsku (jeśli nie umie – uczy się mówić po polsku).
2. Jest pożyteczny/a w domu; stara się wyręczyć mamę, tatę i rodzeństwo.
3. Jest grzeczny/a i pomaga wszystkim.
4. Dbą o swój mundur. Ma czyste ręce i paznokcie, myje codzień zęby.
5. Zdobył/a jedną sprawność indywidualną oraz jedną sprawność cyklową z całą gromadą.
6. Wykona warunki próby.

Z wychowania narodowego:

1. Zna flagę i godło Polski.



zna nazwę stolicy Polski:

dwa inne miasta:

oraz główną rzekę Polski:

2. Zna jedną legendę z historii Polski.

Smok Wawelski

Dawno, dawno temu, za czasów panowania Księcia Kraka - legendarnego założyciela miasta Krakowa - nieustannie znikwały młode dziewczyny, a nikt z Krakowian nie wiedział, co się z nimi stało. Aż pewnego razu okazało się, że u stóp Wawelskiego Wzgórza w ogromnej pieczarze żył straszliwy smok. Porywał on nie tylko bydło, trzodę chlewną i wszelaką zwierzynę, ale jego przysmakiem jednak były te młode dziewczyny.

Książę Krak zatem ogłosił: "Kto zabije smoka, dostanie ode mnie pół królestwa i moja córkę za żonę". Wielu dzielnych rycerzy stawało do walki z smokiem. Żadnemu jednak nie udało się mu pokonać. W końcu młody szewczyk wpadł na wspaniały pomysł! Wypchał skórę owcy siarką i podrzucił pod pieczarę smoka. Głodny potwór zobaczywszy smakowitą owieczkę nie zastanawiał się długo - pożarł ją jednym tchem.

Zaraz potem poczuł pieczenie w brzuchu. Z każdą chwilą piekło go coraz bardziej. Spragniony pobiegł na brzeg Wisły i począł łapczywie pić wodę z rzeki. Wypił jeden łyk, drugi, trzeci, ale ciągle nie mógł ugasić pragnienia. Pił więc dalej, pił, aż pękł! Miasto zostało uwolnione od straszliwego smoka, a szewczyk otrzymał od króla obiecaną nagrodę i poślubił jego córkę.

3. Zna jedną piosenkę ludową.

Z wychowania religijnego:

1. Mówi pacierz po polsku.
2. Umie zachować się w kościele. Śpiewa jedną pieśń kościelną:

3. Opowie w kilku słowach o Bożym Narodzeniu i Wielkanocy.

Boże Narodzenie:

- Rozpoczynamy Wigilię gdy zabłyśnie pierwsza gwiazda na niebie.
- Zostawiamy jedno miejsce przy stole dla niespodziewanego gościa.
- Układamy siano pod obrusem na pamiątkę, że Pan Jezus leżał na sianie.
- Podajemy 12 potraw na stół Wigilijny. Nie jemy mięsa.
- **Opłatek:** Przed rozpoczęciem kolacji wigilijnej rodzina powinna podzielić się opłatkiem. Łamanie się nim symbolizuje łamanie się chlebem Jezusa z apostołami podczas ostatniej wieczerzy.
- Msza świąteczna w noc Wigilijna nazywa się pasterka. Świąteczne piosenki nazywają się kolędy.

Wielkanoc

- Najstarsze i najważniejsze święto chrześcijańskie (obok Bożego Narodzenia) pamiętniające śmierć krzyżową i zmartwychwstanie Jezusa Chrystusa.
- Niedziela Palmowa upamiętniać ma wjazd Chrystusa do Jerozolimy. W tym dniu przynoszimy do kościoła palemki.
- Tydzień przed Wielkanocą nazywany jest Wielkim Tygodniem.
- W Wielką Sobotę w kościele zostaje poświęcone jedzenie. Do koszyczka dajemy chleb, sól, jajka (jako symbol nowego życia) lub pisanki, wędlinę, babkę i baranka
- Tradycje: Tłuczenie jaj. Istnieje gra, w której należy stukać się jajkiem. Ten, któremu pierwsza pęknie skorupka, musi oddać swoją pisanekę rywalowi. Drugi dzień świąt jest zwany Śmingus Dyngus. Ten dzień przeznaczony jest na oblewanie osób, nawet nieznanymych. Aby panna wyszła za mąż, musi być ona oblana przez kawalera.

Z wychowania zachowego:

1. Zna nazwę i godło swojej gromady i umie wytłumaczyć ich znaczenie.

2. Zna ogólną oznakę zachową:

pozdrowienie:

umie stawać na zbiórkę i składać ukłon zachowy.

3. Umie na pamięć prawo i obietnicę zachową.

1. Zuch kocha Boga i Polskę.

2. Zuch jest dzielny.

3. Każdemu z zuchem jest dobrze.

4. Zuch stara się być coraz lepszy.

5. Zuch stara się mówić po polsku.

4. Zna imię i nazwisko drużynowej.

5. Tańczy jeden taniec zachowy; zna dwie piosenki zachowe; maszeruje przy śpiewie.

Ze sprawności fizycznych:

1. Orientacja: np. znajdzie ukryty zegarek (słuch), ołówek (wzrok) i cebulę (węch).

2. Zręczność: np. biegnie z książką na głowie, skacze z kamienia na kamień. Umie grać w 3 gry ruchowe i 3 ze śpiewem. Łapie piłkę.